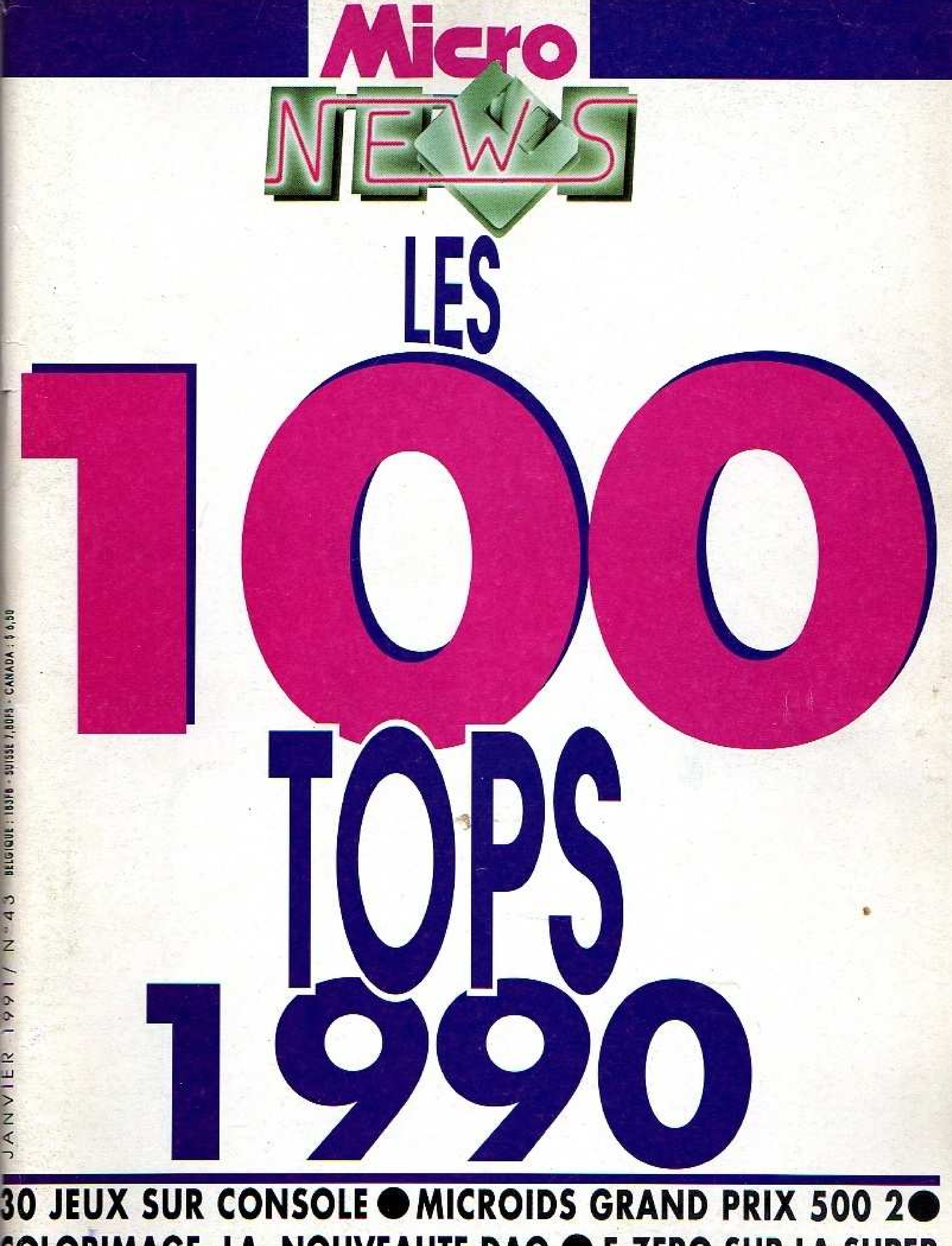


JANVIER 1991 / N° 43 BELGIQUE : 155FB · SUISSE 7,80FS · CANADA : $ 6,50

30 JEUX SUR CONSOLE ● MICROIDS GRAND PRIX 500 2 ● COLORIMAGE, LA NOUVEAUTE DAO ● F-ZERO SUR LA SUPER FAMICOM ● GEISHA : REVUE DE DETAIL ●

M 2843 - 43 - 25,00 F

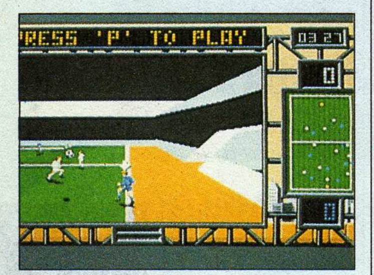
Amiga : .... ●
CPC + : .... ●
MSX2 : .... ●
Nec Core Grafx : .... ●
Nec Super Grafx : .... ●
NEO-GEO : .... ●
Nintendo Nes : .... ●
PC : .... ●
Sega Master System : .... ●
Sega Mega Drive : .... ●
ST : .... ●

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

●●●

(MICRO STYLE)

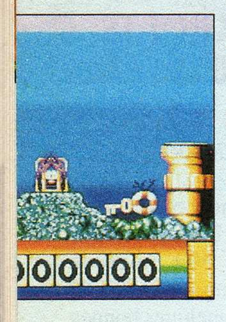
Loin de l'odeur de pieds des supporters et des magouilles financières de dirigeants adipeux, voici le foot dans toute sa pureté. La qualité graphique et le réalisme ont fait fondre en larmes Marius Trésor.



JAMES POND UNDERWATER AGENT

●●

(MILLENNIUM)



Un bellâtre poiscailleux, agent secret sous-marin de son état, surnage dans les eaux troubles d'une mer archipolluée bourrée de mauvaises surprises. Jeu fétiche de l'équipe Cousteau !

JUPITER'S MASTERDRIVE

●●

(UBI SOFT)

Neuf lunes de Jupiter servent de décor à des compétitions automobiles en vue de dessus extrêmement excitantes. Deux écrans indépendants pour jouer à deux, une



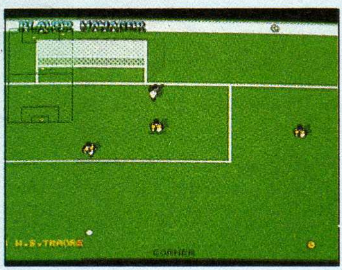
pléthore d'innovations.... Quel talent !

KICK OFF 2

●●●

(ANCO)

Version "footrement" améliorée du géantissime foot'em up qu'est *Kick Off*, the simulation. Vissez vos crampons : un vrai Mondiale pour soi-même tout seul personnellement... Allez, on se détend avec un



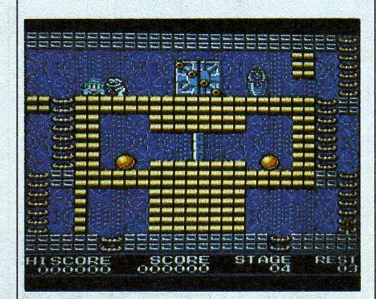
lieu commun à la G... 4 : "Un jeu que tous les adeptes du ballon rond se devra d'avoir chez nous !"

KING'S VALLEY 2

●

(KONAMI)

La cupidité d'un égyptologue explorant les méandres de la Grande



Pyramide a engendré cette magnifique incitation à la profanation. Ça laisse espérer pour très bientôt *Les Osselets de Carpentras 2* !...

LAST BATTLE

●

(SEGA)

La flagrante disproportion entre la tête et les muscles du héros en dit long sur la haute tenue culturelle du produit. Un modèle de frit'em up qui fleure bon l'hémoglobine !



LEISURE SUIT LARRY 3

●●●

(SIERRA)

Intrigue complexe et passionnante dédiée à l'amour et au culte de la féminité. Ambiance torride qui nous change du climat essentiellement masculin de la micro. Les pudibonds peuvent se rabattre sur *Les Tortues Ninjas*.



LIFE FORCE

●

(KONAMI)

Tentative de progression dans les entrailles mouvantes d'un monstrueux dévoreur de galaxies farci de défenses surnaturelles. Somptueuse épopée endoscopique !



LIGHTSPEED

●

(MICROPROSE)

En désespoir de cause, l'humanité est acculée à une véritable diaspora cosmique. Ecrasante mission que d'aller au-devant de civilisations extraterrestres ! Surtout lorsqu'on peine à côtoyer son voisin de palier...



LOOM

●●●

(LUCASFILM GAMES)

Immortel par la grâce divine, le jeune Bobbin doit arracher du sommeil les anciens de la Guilde des Tisserands. Libéré de l'angoisse de la mort, on s'attelle au mystère avec d'autant plus d'enthousiasme et énergie.

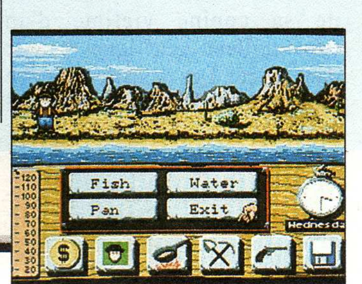


LOST DUTCHMAN MINE

●●●

(INNERPRISE SOFTWARE)

Qui n'a rêvé d'une mine abandonnée regorgeant de pépites ? Sous les traits d'un sympathique vieillard en proie à la fièvre de l'or, participez à un authentique western de série B !

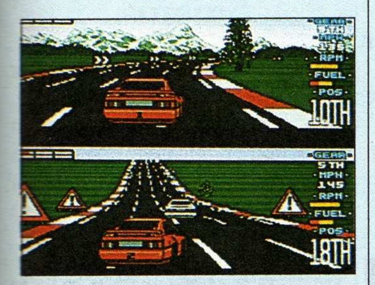


TOPS A CENT A L'HEURE

LOTUS TURBO ESPRIT

(GREMLIN)

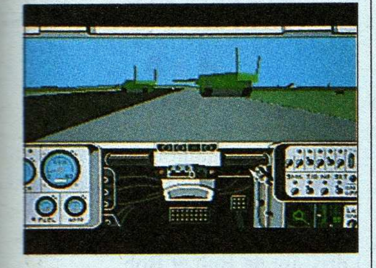
Ultrafluidité et ultraréalisme qualifient ce Top récent qu'il est préférable de pratiquer à jeun sous peine de gerber dès les premiers vallons. Donc, maîtrise des sens comme des commandes et à tout un chacun la prestigieuse licence Lotus !



M1 TANK PLATOON

(MICROPROSE)

Les chars ont quelque chose de fascinant. Le côté carapace sans doute, à moins que ce ne soit le gros canon. On apprend ici qu'un blindage sans stratégie ne vaut pas tripette. Les obtus de la tourelle peuvent se rabattre sur *Les Tortues Ninjas*.



MAUPITI ISLAND

(LANKHOR)

Jérôme Lange, le détective de Mortevielle, se souviendra longtemps de Maupiti et de son gros mystère. Contrairement à ce que l'on affirme au Club Med, les îles lointaines ne sont pas toutes enchanteresses. Loin s'en faut !



MEAN STREET

(US GOLD)

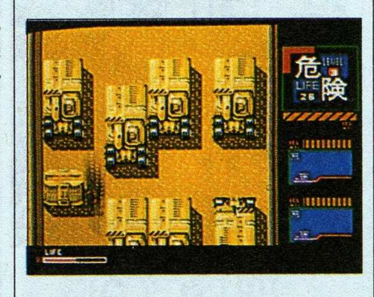
Encore une enquête mais située dans le futur. Heu, attendez : si on résoud l'énigme, on peut donc empêcher que le crime ait lieu. Et s'il n'y a pas crime avant, y a plus d'enquête après ! Au secours !...



METAL GEAR 2

(KONAMI)

Le virus **Oilix**, œuvre de **Kio Marv** planqué en **Zanziber Land** inquiète **Master Miller** qui ordonne à **Solid Snake**, secondé par **George Kesler**, aidé par **Anna Petrova** et **Jennifer** de libérer **Madnar Petrovitch** puis de tuer **Big Boss**.



MIDWINTER

(RAINBIRD)

En plein hiver nucléaire, sur une île ayant échappé au cataclysme, les hostilités se poursuivent dans une fraîche ambiance de guerre froide. Action, stratégie et puisqu'on est dans la poudreuse, ski et buggy, en 3-D s'il vous plaît !



MOONWALKER

(SEGA, US GOLD)

Le gracile et précieux Michael a prêté son image retouchée à cette luxueuse bastonnade plaisamment mise en scène (meilleure que le film, prétendent les mauvaises langues). Chaque niveau est ponctué d'un succès du petit gris.



NAM-1975

(SNK)

L'enfer du Vietnam, paradis mercantile des éditeurs et cinéastes, sert de toile de fond à ce jeu de combat magistral où l'on se frotte à tout ce qui broie et déchiquette. La revanche du vétéran !



NINJA COMBAT

(ALPHA DENSHI)

Les ninjas excellent dans l'art d'épurer à bas prix les endroits les plus pourris de la planète. Une poignée de shurikens, des nunchakus et un bol de riz font autant de ravage qu'une armée de CRS Kronenbourg.



NINJA SPIRIT

(IREM, ACTIVISION)

Même que des fois, la spiritualité s'en mêle ! Ça revient encore moins cher, vu qu'une prière et quelques cierges suffisent à doter le guerrier ombrageux de pouvoirs incomparables, prétextes à autant de prouesses graphiques.



NINJA WARRIORS

(VIRGIN GAMES)

La technologie au service du combat de rue a débouché sur la conception d'une ribambelle de robots pourfendeurs particulièrement efficaces. Le syndicat des Ninjas prosteste et déclenche une grève !



Amiga : .... ●
CPC + : .... ●
MSX2 : .... ●
Nec Core Grafx : .... ●
Nec Super Grafx : .... ●
NEO-GEO : .... ●
Nintendo Nes : .... ●
PC : .... ●
Sega Master System : .... ●
Sega Mega Drive : .... ●
ST : .... ●

SPACE MANBOW

●

(KONAMI & S.C.C.)

Tu parles d'un mambo, une ode à la destruction de masse, oui ! Une rumba incandescente et apocalyptique, ravageuse d'aliens - comme jamais l'on n'en dansa sur cette machine !



SPLATTERHOUSE

●

(NAMCO)

Dans une chaude ambiance de folie meurtrière, incarner le héros sanguinaire des *Vendredi 13* est une vraie cure de santé. Plus ça gicle, plus on est content ! Suffit d'imaginer la victime agent de la RATP...



STRIDER

●●

(SEGA)

Après avoir semé la bonne parole



dans tous les bas-fonds de la planète, l'heure est venue pour le parfait combattant de sévir sur un monde où les machines règnent en maîtresses. Un véritable *Châtaigne Mécanique* !

SUPER REAL BASKETBALL

●

(SEGA)

Tous les coups et les combinaisons techniques possibles dans le strict respect des règles du basket américain. Sévérité sans faille de l'arbitre. Gros plan sur certaines actions. Taille appréciable des



joueurs (faut rendre à Abdul-Jabbar ce qui est à Alcindor...). Beauté graphique. Animation nullement saccadée. T'en veux encore ?... Non ? Alors tiens-toi à mi-distance !

SUPERCARS

●●

(GREMLIN)

Au vestiaire, bonne conduite et belles manières ! Endossez une salopette de parfait salaud, équipez-vous à mort au garage du coin et



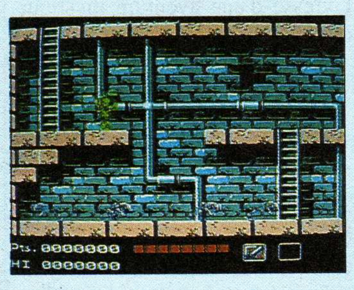
foncez sur la route avec votre aigle sur le capot. Dans le tas et bidoche aux murs des villes et villages traversés. Les missiles sont autorisés... Le panard du chauffard !

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

●

(KONAMI)

Attention, ne pas confondre avec *Les Tortues Ninjas*, chef-d'œuvre



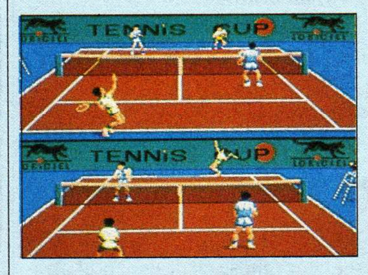
oubliable de bon goût anglo-saxon... Ici nos bouffeuses de pizzas sont les protagonistes d'une honorable et extravagante production japonaise, nuance !

TENNIS CUP

●●●●

(LORICIEL)

Ce produit a marqué d'une pierre blanche (comme dirait Yannick) le tennis sur bécane. Une montée au



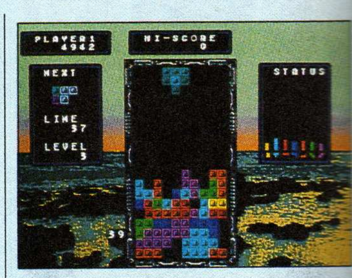
filet qui, en la matière, a sorti du court tout ce qui existait auparavant.

TETRIS

●●●●●

(SEGA, MIRRORSOFT)

Basé sur le principe élémentaire de l'empilage de blocs du mur de Berlin, ce casse-tête diabolique venu de l'Est a totalement perverti l'intellect occidental. On dit même



que Kasparov et Karpov s'y sont cassé le nez. Nous on s'est vengé avec le rock'n' roll.

THE ANCIENT YS VANISHED

●

(HUDSON SOFT & FALCOM)

Un garçonnet téméraire explore une immense contrée à la recherche de livres sacrés. Ce merveilleux jeu



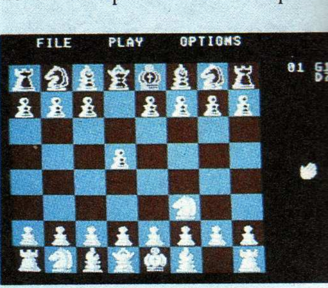
de rôle fait plus que tout autre appel à l'instinct. Les messages n'étant compréhensibles que par nos amis japonais...

THE CHESSMASTER 2000

●●●●

(SOFTWARE TOOLWORKS)

Comme un défi lancé à notre intelligence, un superbe échiquier en 3-D nous fait caresser l'espoir de devenir l'égal d'un Grand Maître. Les novices se verront dévoiler bon nombre de possibilités tactiques.



TIME MACHINE

(ACTIVISION)

Projeté dans la préhistoire, l'inventeur maladroit d'une machine à

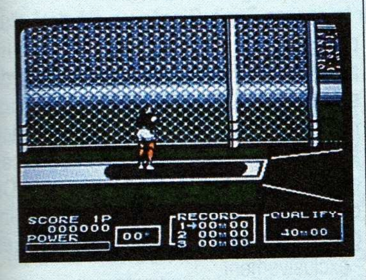


voyager dans le Temps se donne beaucoup de mal pour rejoindre son époque. Jongleries spatio-temporelles d'un jeu paradoxal.

TRACK & FIELD 2

(KONAMI)

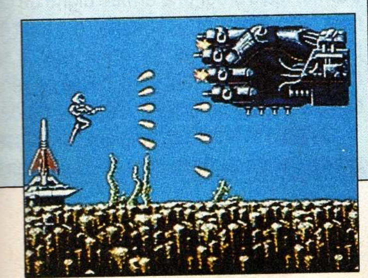
Pratiquement tout ce que le cerveau humain a engendré comme tortures physiques pour de vulgaires gloires se trouve concentré dans cette cartouche. Pas moins de quinze disciplines pour athlètes avachis.



TURRICAN

(RAINBOW ARTS)

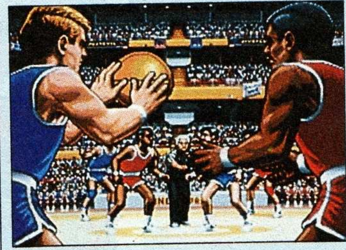
Un lance-flammes à pattes s'offre d'augustes grillades dans quelques 1 300 écrans mortellement dangereux. L'alien, méchant au point de vous mettre réellement en boule, est pourfendu aux accents d'une vingtaine de musiques.



TV SPORT BASKET-BALL

(CINEMAWARE)

Simulation hurlante de vérité, digne d'une retransmission



télévisuelle de qualité. Les exhibitions sont détaillées à l'extrême, jusque dans le bruit caractéristique des baskets sur le plancher.

UNREAL

(UBI SOFT)

L'épée enflammée comme son cœur, un épais barbare combat les forces du Mal à pied comme à dos de dragon. Parmi le paysage prodigieusement animé de ce monde antique, les pics surgissant du sol laissent rêveurs...



VALIS 3

(LASER SOFT)

Yoko, la vengeresse acrobate, fait comme la CGT ; elle poursuit la lutte et utilise la langue de bois (les indices sont en langage vernaculaire). L'héroïne, qui a passé



le cap de la puberté, est plus belle que jamais et dispose de facultés paranormales.

VENUS

(GREMLIN)

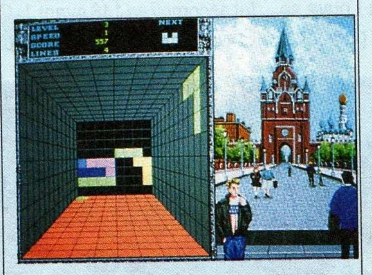
Prenez la mouche mais pas n'importe laquelle. Choisissez-la cybernoïde et dévastatrice. Les aliens qui en ont vu d'autres ne seront jamais à court d'insecticide.



WELLTRIS

(INFOGRAMES)

Encore plus fort ! On tente cette fois d'empiler des blocs du mur de Berlin à l'intérieur d'une cheminée d'usine !



WINGS

(CINEMAWARE)

Absolument extraordinaire ! Tout le charme des batailles aériennes de la Première Guerre mondiale



avec un luxe de détails. Aucune postcombustion, pas de radars ni de missiles. A peine un biplan poussif et des mitrailleuses qui s'enrayent...

X-OUT

(RAINBOW ARTS)

Le film *Abyss* a tout faux ! Les extraterrestres qui peuplent le fond des mers ne sont pas gentils. Y font rien qu'à vouloir envahir les continents. Y sont même pas comestibles en plus..



YS 3 : WANDERERS FROM YS

(FALCOM)

Le démon détient votre grosse amie (pourquoi toujours petite) dans son château. Chouette, qu'elle y reste ! Vous revoilà battant la campagne et les méchants parmi des graphismes faisant honneur à la machine. Oui, les indices sont en vermicelle - et alors ?

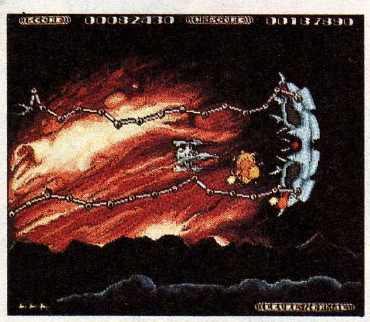


Prochainement, les cent mille milliards meilleurs jeux de tout l'univers !

Jean-Claude Paulin

PC-CONSOLE VS THE WORLD

Les Japonais n'ont pas fini de nous étonner ! Nouveautés sur nouveautés... Au rythme où ça va, les Européens vont se prendre des claques - je ne vous dis que ça - de la part de nos amis nippons.... Rappelez-vous, lors du lancement du standard MSX par les Américains et les Japs : quel était le but réel de cette gigantesque opération commerciale ? Selon les prévisions, calculées en fonction de tous les constructeurs (plus de 17 marques compatibles à 100% entre elles) qui avaient décidé de fabriquer sous ces normes, ce superstandard devait disposer de la plus grosse force de frappe en matière de micro familiale, juste après le PC.



Qu'en reste-t-il aujourd'hui ? Rien ! Que ce soit en Europe (où seuls les Hollandais en avaient fait leur machine nationale) ou au Japon, ce standard n'existe pratiquement plus - seul Panasonic détient toutes les licences et fabrique encore son unique séquelle : le *Turbo R*. Mais pourquoi persister dans une voie dont le futur paraît plutôt sombre ? Ce qu'il aurait fallu à l'époque, c'était la compatibilité avec le standard IBM-PC, valable seulement sous ASCII. La compatibilité à 100 % aurait constitué la bonne solution mais personne n'y avait vraiment pensé, hormis Philips....



Mais aujourd'hui les Japonais avancent des arguments monstrueux : la firme Fujitsu, par exemple, qui fut l'un des plus gros constructeurs et concepteurs de PC & compatibles, a su cerner le problème de la demande et a créé à cet effet une machine absolument géniale que tout le monde commence à connaître - le FM-Town.

Si l'on vous parle de PC, c'est tout simplement pour vous annoncer l'arrivée d'une nouvelle bécane qui devrait faire un véritable malheur. Imaginez une console Sega Mega Drive et un PC parfaitement compatibles, unis pour le meilleur et pour le pire, dans un seul boîtier au désign élégant. Ce serait le panard, non ! Eh bien, sachez que c'est chose faite : ce petit bijou existe et ouvre bien des perspectives au deux types de machines qui conquerront sans doute les marchés de l'avenir : les consoles et les PC.

Le PC Sega beau comme un Degas

Avec cette nouvelle machine, qui devrait faire son apparition sur le marché dans peu de temps, les Japonais renforceront leur primauté dans les domaines ludique et professionnel.

Comme il se doit, la bête se répartit en deux systèmes comprenant la partie console - toujours équipée d'un 68000 cadencé à 7,80 MHz, de l'ensemble coprocesseurs et processeur sonore FM et de la parité PC AT. En ce qui concerne celle-ci, la société Sega n'a pas lésiné sur les moyens pour offrir en définitive un système PC digne de ce nom. Elle a carrément fait appel aux services du géant IBM, pour concevoir toute la partie PC. Le DOS de conception américaine bénificie de ce qui se fait de mieux chez IBM (on se répète) et se révèle d'une grande simplicité d'utilisation - d'ailleurs le système d'exploitation est très similaire à celui que l'on trouve sur les PS1 d'IBM (je dirais même encore plus simple) et se divise en six rubriques - une performance sur le standard.

Doté d'un CPU 80286 cadencé à 16 MHz , ce joujou dispose d'un lecteur 3 pouces 1/2 double-face, d'une entrée souris et clavier, d'un écran VGA, de sorties série RS - mais hélas conçu comme un PS1, il ne peut recevoir de cartes supplémentaires. En revanche (sauf erreur de notre part) on pourrait lui adjoindre le processeur sonore FM du système console, éventualité non négligeable. Bref pour une première de la part de Sega, c'est franchement pas mal... Nous devrions, devant un tel exemple, encourager les constructeurs américains à innover en ce sens.

Le seul point noir de cette affaire : les difficultés d'importation. Aura-t-on la chance d'admirer cette superbe bécane sur nos terres ?

Rédacteur en chef :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Chef de rubrique :
Jean-Claude Paulin
Rédaction :
Sylvain Allain,
Marc Lacombe
Publicité - Promotion :
SAP,
70, rue Compans,
75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnot
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet,
Christian Gornas,
Laurent,
Philippe Truchet
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton ,
Tony Takoushi (GB),
Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations :
Carali, Coucho,
Jaap, Lerouge,
Lidwine, Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop,
Atelier André Michel
Impression:
B.V. Roto
Dépôt légal :
1er trimestre 1991
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par les Publications G. Ventillard,
2 à12, rue de Bellevue,
75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Télécopie/Fax :
42.41.89.40
P.-D.G.,
Directeur de la publication :
Jean-Pierre Ventillard
Distribution NMPP

